

05.07.01

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

REC'D 27 AUG 2001

WIPO PCT

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application:

2000年 7月19日

出願番号

Application Number:

特願2000-218955

出願人

Applicant(s):

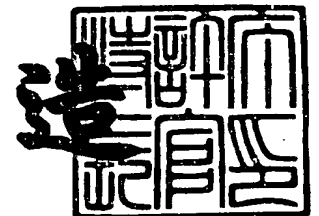
株式会社ナムコ

**PRIORITY
DOCUMENT**
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH RULE 17.1(a) OR (b)

2001年 8月10日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3070423

【書類名】 特許願

【整理番号】 NM-0133501

【提出日】 平成12年 7月19日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

 【氏名】 田口 政実

【特許出願人】

 【識別番号】 000134855

 【氏名又は名称】 株式会社ナムコ

【代理人】

 【識別番号】 100090387

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 布施 行夫

 【電話番号】 03-5397-0891

【選任した代理人】

 【識別番号】 100090479

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 井上 一

 【電話番号】 03-5397-0891

【選任した代理人】

 【識別番号】 100090398

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 大渕 美千栄

 【電話番号】 03-5397-0891

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 039479

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9814051

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 マルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムおよび情報記憶媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきストーリーが変化するマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、

を含み、

前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる個別選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

ゲームにおいて第 1 のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第 1 のプレイヤーに選択入力を促す第 1 の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第 1 のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第 1 の応答出力用のゲーム情報を生成し、

ゲームにおいて第 2 のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第 2 のプレイヤーに選択入力を促す第 2 の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第 2 のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第 2 の応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記第 1 の選択入力用のゲーム情報を前記第 1 のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、

前記第 2 の選択入力用のゲーム情報を前記第 2 のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、

前記第 1 および第 2 の応答出力用のゲーム情報を、前記第 1 および第 2 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とするマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システム。

【請求項 2】 請求項 1 において、

前記情報生成手段は、ゲーム状況に基づき、前記第 1 および第 2 のプレイヤーに対する選択入力用イベントを発生させることを特徴とする情報提供システム。

【請求項 3】 所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、を含み、

前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる同時選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

ゲームにおいて所定の選択入力用イベントが発生した場合に、第 1 および第 2 のプレイヤーに選択入力を促す選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第 1 および第 2 のプレイヤーの選択入力情報に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記選択入力用のゲーム情報および前記応答出力用のゲーム情報を前記第 1 および第 2 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とするマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システム。

【請求項 4】 請求項 1 ～ 3 のいずれかにおいて、

前記選択入力情報は、選択肢の選択、文字列の入力およびキー入力のうち少なくとも 1 つの入力に基づく情報であることを特徴とする情報提供システム。

【請求項 5】 請求項 1 ～ 4 のいずれかにおいて、

前記取得手段によって所定の時間内に前記選択入力情報が取得できない場合に、当該選択入力情報を取得できないプレイヤーの選択入力を自動的に決定する判定手段を含み、

前記情報生成手段は、当該判定手段によって決定された選択入力情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することを特徴とする情報提供システム。

【請求項 6】 請求項 3、4 のいずれかに従属する請求項 5 において、

前記判定手段は、選択入力の先後、選択入力時間、選択入力時刻、ランダム、くじ、ゲームでの得点状況、ゲームの進行状況、前記プレイヤーの所属する地域、のうちのいずれかに基づき、前記第 1 および第 2 のプレイヤーの選択入力に対して少なくとも 1 つの選択入力を決定することを特徴とする情報提供システム。

【請求項 7】 請求項 1～6 のいずれかにおいて、

前記情報生成手段は、前記プレイヤーの選択入力に基づき、前記ゲーム情報の生成に用いられる所定のゲームパラメータを変化させることを特徴とする情報提供システム。

【請求項 8】 請求項 1～7 のいずれかにおいて、

前記取得手段によって前記第 1 または第 2 のプレイヤーの選択入力情報が取得された場合、選択入力が行われたことを示す通知情報を電子メール形式で生成するメール生成手段を含み、

前記提供手段は、生成された前記通知情報を電子メールとして前記第 2 または第 1 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とする情報提供システム。

【請求項 9】 請求項 1～8 のいずれかにおいて、

前記取得手段は、前記プレイヤーの識別情報および前記プレイヤーの撮像画像を含む個人情報を、入力手段および撮像手段を有する個人情報取得装置から取得し、

前記情報生成手段は、取得された個人情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することを特徴とする情報提供システム。

【請求項 10】 請求項 1～9 のいずれかにおいて、

前記端末装置は、携帯型端末装置であることを特徴とする情報提供システム。

【請求項 11】 請求項 1～9 のいずれかにおいて、

前記端末装置は、業務用ゲーム装置であることを特徴とする情報提供システム。

【請求項 1 2】 請求項 9 に従属する請求項 1 1 において、

前記業務用ゲーム装置は、前記個人情報に基づき生成されたゲーム情報を所定の形式で出力する手段を含むことを特徴とする情報提供システム。

【請求項 1 3】 所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきストーリーが変化するマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を提供するための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体において

前記情報は、

前記ゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、

を実現するための情報を含み、

前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる個別選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

ゲームにおいて第 1 のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第 1 のプレイヤーに選択入力を促す第 1 の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第 1 のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第 1 の応答出力用のゲーム情報を生成し、

ゲームにおいて第 2 のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第 2 のプレイヤーに選択入力を促す第 2 の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第 2 のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第 2 の応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記第 1 の選択入力用のゲーム情報を前記第 1 のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、

前記第 2 の選択入力用のゲーム情報を前記第 2 のプレイヤーの操作する端末装

置に提供し、

前記第 1 および第 2 の応答出力用のゲーム情報を、前記第 1 および第 2 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とするマルチプレイヤーゲーム用の情報記憶媒体。

【請求項 1 4】 請求項 1 3 において、

前記情報生成手段は、ゲーム状況に基づき、前記第 1 および第 2 のプレイヤーに対する選択入力用イベントを発生させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 1 5】 所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を提供するための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体において、

前記情報は、

前記ゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、

を実現するための情報を含み、

前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる同時選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

ゲームにおいて所定の選択入力用イベントが発生した場合に、第 1 および第 2 のプレイヤーに選択入力を促す選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第 1 および第 2 のプレイヤーの選択入力情報に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記選択入力用のゲーム情報および前記応答出力用のゲーム情報を前記第 1 および第 2 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とするマルチプレイヤーゲーム用の情報記憶媒体。

【請求項 1 6】 請求項 1 3 ～ 1 5 のいずれかにおいて、

前記選択入力情報は、選択肢の選択、文字列の入力およびキー入力のうち少なくとも 1 つの入力に基づく情報であることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 1 7】 請求項 1 3～1 6 のいずれかにおいて、

前記取得手段によって所定の時間内に前記選択入力情報が取得できない場合に、当該選択入力情報を取得できないプレイヤーの選択入力を自動的に決定する判定手段を実現するための情報を含み、

前記情報生成手段は、当該判定手段によって決定された選択入力情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 1 8】 請求項 1 5、1 6 のいずれかに従属する請求項 1 7 において、

前記判定手段は、選択入力の先後、選択入力時間、選択入力時刻、ランダム、くじ、ゲームでの得点状況、ゲームの進行状況、前記プレイヤーの所属する地域、のうちのいずれかに基づき、前記第 1 および第 2 のプレイヤーの選択入力に対して少なくとも 1 つの選択入力を決定することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 1 9】 請求項 1 3～1 8 のいずれかにおいて、

前記情報生成手段は、前記プレイヤーの選択入力に基づき、前記ゲーム情報の生成に用いられる所定のゲームパラメータを変化させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 2 0】 請求項 1 3～1 9 のいずれかにおいて、

前記取得手段によって前記第 1 または第 2 のプレイヤーの選択入力情報が取得された場合、選択入力が行われたことを示す通知情報を電子メール形式で生成するメール生成手段を実現するための情報を含み、

前記提供手段は、生成された前記通知情報を電子メールとして前記第 2 または第 1 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 2 1】 請求項 1 3～2 0 のいずれかにおいて、

前記取得手段は、前記プレイヤーの識別情報および前記プレイヤーの撮像画像を含む個人情報を、入力手段および撮像手段を有する個人情報取得装置から取得し、

前記情報生成手段は、取得された個人情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項22】 請求項13～21のいずれかにおいて、
前記端末装置は、携帯型端末装置であることを特徴とする情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、マルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムおよび情報記憶媒体に関する。

【0002】

【背景技術および発明が解決しようとする課題】

プレイヤーの選択入力に基づきゲームのストーリーやエンディング等が変化するマルチストーリー型ゲームやマルチエンディング型ゲームが提供されている。

【0003】

しかし、これらの従来のゲームでは、1人のプレイヤーの選択入力に基づき、ゲームの内容が変化するものであった。

【0004】

近年、インターネット等の普及によりネットワークゲームが盛んに行われるようになってきている。

【0005】

ネットワークゲームにおいては、複数のプレイヤー間で1つのゲーム空間が共有されるが、このようなゲーム空間においては、複数のプレイヤーが勝手に選択、行動を行っているため、あるプレイヤーの選択による他のプレイヤーへの影響は小さい。このため、各プレイヤーは、1つのゲーム空間が共有されることによる複数のプレイヤーの選択等が相互に影響し合うことによるゲームの面白さを十分に味わえない。

【0006】

特に、アドベンチャーゲーム等のプレイヤーの選択によってゲームのストーリーが進行するゲームにおいては、複数のプレイヤーの選択等が相互に影響し合うことがゲームを演出する上で極めて重要となる。

【0007】

本発明は、上記の課題に鑑みなされたものであり、その目的は、プレイヤーの選択入力に基づくゲーム演出効果を高めることのできるマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムおよび情報記憶媒体を提供することにある。

【 0 0 0 8 】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、本発明に係るマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムは、所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきストーリーが変化するマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、

を含み、

前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる個別選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

ゲームにおいて第1のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第1のプレイヤーに選択入力を促す第1の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第1のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第1の応答出力用のゲーム情報を生成し、

ゲームにおいて第2のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第2のプレイヤーに選択入力を促す第2の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第2のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第2の応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記第1の選択入力用のゲーム情報を前記第1のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、

前記第2の選択入力用のゲーム情報を前記第2のプレイヤーの操作する端末装

置に提供し、

前記第 1 および第 2 の応答出力用のゲーム情報を、前記第 1 および第 2 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

また、本発明に係るマルチプレイヤーゲーム用の情報記憶媒体は、所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきストーリーが変化するマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を提供するための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体において、

前記情報は、

前記ゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、

を実現するための情報を含み、

前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる個別選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

ゲームにおいて第 1 のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第 1 のプレイヤーに選択入力を促す第 1 の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第 1 のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第 1 の応答出力用のゲーム情報を生成し、

ゲームにおいて第 2 のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第 2 のプレイヤーに選択入力を促す第 2 の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第 2 のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第 2 の応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記第 1 の選択入力用のゲーム情報を前記第 1 のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、

前記第 2 の選択入力用のゲーム情報を前記第 2 のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、

前記第 1 および第 2 の応答出力用のゲーム情報を、前記第 1 および第 2 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

また、本発明に係るマルチプレイヤーゲーム用の情報は、上記各手段を実現するためのプログラムを含むことを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、各プレイヤーが個々に選択肢を選択することによって生成される応答出力用のゲーム情報が各プレイヤーの端末装置に共通に提供される。これにより、各端末装置では、ほぼ同一のゲーム画像が表示され、ほぼ同一のゲーム音声が出力される。すなわち、第 1 のプレイヤーの選択が第 2 のプレイヤーのゲーム内容に影響を与え、第 2 のプレイヤーの選択が第 1 のプレイヤーのゲーム内容に影響を与える。

【 0 0 1 2 】

したがって、プレイヤーは、他のプレイヤーの選択によって自分のゲームストーリー等が変わることになるため、従来のシングルプレイヤーゲームにはないマルチプレイヤーゲームの面白さを感じることができる。

【 0 0 1 3 】

なお、ここで、個別選択入力型のゲームとしては、例えば、シミュレーションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲーム、占いゲーム等が該当する。

【 0 0 1 4 】

また、前記情報生成手段は、ゲーム状況に基づき、前記第 1 および第 2 のプレイヤーに対する選択入力用イベントを発生させることが好ましい。

【 0 0 1 5 】

これによれば、ゲーム状況に基づき、ゲーム情報の提供側の装置でどのプレイヤーに選択権を与えるか制御することができる。これにより、例えば、第 1 のプレイヤー、第 2 のプレイヤー、第 3 のプレイヤー、第 1 のプレイヤーといった単

純な選択権の移動だけでなく、第1のプレイヤー、第3のプレイヤー、第2のプレイヤー、第3のプレイヤーといった複雑な選択権の移動も行うことができる。

【0016】

これにより、ゲーム展開をより面白いものにすることができ、プレイヤーのゲームに対する満足感を高めることができる。

【0017】

また、本発明に係る他のマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムは、所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、

を含み、

前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる同時選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、前記情報生成手段は、

ゲームにおいて所定の選択入力用イベントが発生した場合に、第1および第2のプレイヤーに選択入力を促す選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第1および第2のプレイヤーの選択入力情報に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記選択入力用のゲーム情報および前記応答出力用のゲーム情報を前記第1および第2のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とする。

【0018】

また、本発明に係る他のマルチプレイヤーゲーム用の情報記憶媒体は、所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を提供するための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体において、

前記情報は、

前記ゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、
前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、
を実現するための情報を含み、
前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる同時選択入力型のゲーム
であって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、
前記情報生成手段は、
ゲームにおいて所定の選択入力用イベントが発生した場合に、第 1 および第 2
のプレイヤーに選択入力を促す選択入力用のゲーム情報を生成し、
前記取得手段によって取得される前記第 1 および第 2 のプレイヤーの選択入力
情報に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成し、
前記提供手段は、
前記選択入力用のゲーム情報および前記応答出力用のゲーム情報を前記第 1 お
よび第 2 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とする。

【 0 0 1 9 】

また、本発明に係る他のマルチプレイヤーゲーム用の情報は、前記各手段を実
現するためのプログラムを含むことを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

本発明によれば、各プレイヤーがある決められた時間内で同時に選択肢を選択
することによって生成される応答出力用のゲーム情報が、各プレイヤーの端末装
置に共通に提供される。これにより、各端末装置では、ほぼ同一のゲーム画像が
表示され、ほぼ同一のゲーム音声が出力される。

【 0 0 2 1 】

すなわち、1 人のプレイヤーの選択だけでなく、他のプレイヤーの選択によっ
てもゲームストーリーの展開等のゲーム内容が変化する。

【 0 0 2 2 】

したがって、プレイヤーは、他のプレイヤーの選択によって自分のゲームスト
ーリー等が変わることになるため、従来のシングルプレイヤーゲームにはないマ
ルチプレイヤーゲームの面白さを感じることができる。

【 0 0 2 3 】

なお、ここで、同時選択入力型のゲームとしては、例えば、シミュレーションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲーム、占いゲーム、クイズゲーム等が該当する。

【0024】

また、前記選択入力情報は、選択肢の選択、文字列の入力およびキー入力のうち少なくとも1つの入力に基づく情報であることが好ましい。

【0025】

これによれば、例えば、アイテムの選択、セリフの入力、キャラクターの行動の選択等をプレイヤーが行うことにより、ゲームのストーリー展開等の応答出力が異なったものになる。

【0026】

したがって、特に、多人数で繰り返しゲームを行う場合、1人の1つの選択入力が前回と異なれば、ゲームのストーリーは前回と異なるものになるため、プレイヤーは、ゲームに飽きずに長期にわたってゲームを楽しむことができる。

【0027】

また、前記情報提供システムは、前記取得手段によって所定の時間内に前記選択入力情報が取得できない場合に、当該選択入力情報を取得できないプレイヤーの選択入力を自動的に決定する判定手段を含み、

前記情報生成手段は、当該判定手段によって決定された選択入力情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することが好ましい。

【0028】

また、前記情報記憶媒体および前記プログラムは、前記取得手段によって所定の時間内に前記選択入力情報が取得できない場合に、当該選択入力情報を取得できないプレイヤーの選択入力を自動的に決定する判定手段を実現するための情報を含み、

前記情報生成手段は、当該判定手段によって決定された選択入力情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することが好ましい。

【0029】

これによれば、プレイヤーから応答がない場合に、応答を長時間待ち続ける事

態の発生を防止できる。これにより、最大待ち時間が減るため、各プレイヤーは、ゲームをスムーズに行うことができる。

【0030】

また、前記判定手段は、選択入力の先後、選択入力時間、選択入力時刻、ランダム、くじ、ゲームでの得点状況、ゲームの進行状況、前記プレイヤーの所属する地域、のうちのいずれかに基づき、前記第1および第2のプレイヤーの選択入力に対して少なくとも1つの選択入力を決定することが好ましい。

【0031】

これによれば、上記の少なくとも1つの基準に基づき、判定を行うことにより、ゲームにおいて種々の演出を行うことができる。

【0032】

例えば、第1のプレイヤーの所属する地域が大阪で、第2のプレイヤーが所属する地域が東京の場合、大阪弁での選択肢の提示に対しては、第1のプレイヤーの選択を優先し、東京弁での選択肢の提示に対しては、第2のプレイヤーの選択を優先する、といった演出が可能である。

【0033】

また、前記情報生成手段は、前記プレイヤーの選択入力に基づき、前記ゲーム情報の生成に用いられる所定のゲームパラメータを変化させることが好ましい。

【0034】

例えば、プレイヤーが、ゲーム展開上好ましい選択を行った場合、当該プレイヤーまたは当該プレイヤーと他のプレイヤーの双方のゲームパラメータを、プレイヤーにとって好ましいものに変化させる。

【0035】

より具体的には、例えば、カップル同士でゲームを行っており、彼氏役のプレイヤーと彼女役のプレイヤーの選択が一致した場合、相性度を10ポイント増加させる、といったことが行える。

【0036】

これにより、マルチプレイヤーゲームをより面白いものにすることができる。

【0037】

なお、ここで、ゲームパラメータとしては、例えば、相性度、得点、コインの枚数、キャラクターの生命力、攻撃力および守備力等が該当する。

【 0 0 3 8 】

また、前記情報提供システムは、前記取得手段によって前記第 1 または第 2 のプレイヤーの選択入力情報が取得された場合、選択入力が行われたことを示す通知情報を電子メール形式で生成するメール生成手段を含み、

前記提供手段は、生成された前記通知情報を電子メールとして前記第 2 または第 1 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することが好ましい。

【 0 0 3 9 】

また、前記情報記憶媒体および前記プログラムは、前記取得手段によって前記第 1 または第 2 のプレイヤーの選択入力情報が取得された場合、選択入力が行われたことを示す通知情報を電子メール形式で生成するメール生成手段を含み、

前記提供手段は、生成された前記通知情報を電子メールとして前記第 2 または第 1 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することが好ましい。

【 0 0 4 0 】

また、前記情報記憶媒体および前記プログラムは、前記取得手段によって前記第 1 または第 2 のプレイヤーの選択入力情報が取得された場合、選択入力が行われたことを示す通知情報を電子メール形式で生成するメール生成手段を実現するための手段を含み、

前記提供手段は、生成された前記通知情報を電子メールとして前記第 2 または第 1 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することが好ましい。

【 0 0 4 1 】

これによれば、プレイヤーは、他のプレイヤーが選択入力したことを電子メールで確認することができる。これにより、プレイヤーは、ゲームネットワークと切断した状態で、インターネットのホームページの閲覧等の他の操作を行うことができる。すなわち、プレイヤーは、他のプレイヤーの選択入力終了するまでゲームネットワークとの接続を維持した状態で待つ必要がないため、時間を有効に使用することができる。

【 0 0 4 2 】

また、前記取得手段は、前記プレイヤーの識別情報および前記プレイヤーの撮像画像を含む個人情報を、入力手段および撮像手段を有する個人情報取得装置から取得し、

前記情報生成手段は、取得された個人情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することが好ましい。

【 0 0 4 3 】

これによれば、例えば、プレイヤーの顔写真や、プレイヤーのプロフィールを紹介するゲーム画像を端末装置で表示することができる。これにより、各プレイヤー間に親近感や連帯感が生まれ、マルチプレイヤーゲームをより一層楽しむことができる。

【 0 0 4 4 】

また、前記端末装置は、携帯型端末装置であることが好ましい。

【 0 0 4 5 】

これによれば、いつでも、どこでも、誰とでもマルチプレイヤーゲームを楽しむことができる。

【 0 0 4 6 】

なお、ここで、携帯型端末装置としては、例えば、いわゆる携帯電話等の携帯型電話機、通信機能を有する携帯情報端末、通信機能を有する携帯型の P C、通信機能を有する携帯型のゲーム装置等が該当する。

【 0 0 4 7 】

また、前記携帯型端末装置は、携帯型電話機であることが好ましい。

【 0 0 4 8 】

なお、ここで、携帯型電話機としては、例えば、いわゆる携帯電話、 P H S (Personal Handyphone System)、衛星通信電話等が該当する。

【 0 0 4 9 】

また、前記端末装置は、業務用ゲーム装置であってもよい。

【 0 0 5 0 】

これによれば、プレイヤーは、例えば、ゲーム施設において、コインの投入や、あらかじめ購入したゲーム用カードを用いて、各プレイヤーの選択が相互に影響

響し合うマルチプレイヤーゲームを楽しむことができる。

【 0 0 5 1 】

また、前記業務用ゲーム装置は、前記個人情報に基づき生成されたゲーム情報を所定の形式で出力する手段を含むことが好ましい。

【 0 0 5 2 】

これによれば、例えば、プレイヤーの顔写真や、プレイヤーのプロフィールを印刷した用紙やカード等を出力することができる。これにより、各プレイヤー間に親近感や連帯感が生まれ、マルチプレイヤーゲームをより一層楽しむことができる。

【 0 0 5 3 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明を、プレイヤーの選択によってストーリーが分岐するマルチストーリー型のマルチプレイヤー方式のアドベンチャーゲームを実行するためのゲーム情報を提供する情報提供システムに適用した場合を例に採り、図面を参照しつつ説明する。

【 0 0 5 4 】

（ゲームシステムの概略）

図 1 は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

【 0 0 5 5 】

ゲームシステムは、プレイヤーがゲームを行う携帯型端末装置である携帯電話 2 0 0 と、携帯電話 2 0 0 から伝送路を介して送信される配信要求情報（選択情報、操作情報等を含む。）に基づきゲーム情報を生成し、携帯電話 2 0 0 へ向けゲーム情報を送信するゲーム情報提供システムとして機能するゲーム情報配信装置 1 0 0 とを含んで構成されている。

【 0 0 5 6 】

ここで、ゲーム情報配信装置 1 0 0 と携帯電話 2 0 0 とはネットワーク 3 0 0 を介して接続されている。また、ゲーム情報配信装置 1 0 0 と携帯電話 2 0 0 間の伝送路は、無線の伝送路 3 2 0 と、有線の伝送路 3 1 0 とを含んで構成されている。

【 0 0 5 7 】

なお、ネットワーク 3 0 0 内には携帯電話 2 0 0 のための基地局やパケットの分解組立装置、インターネット等が介在している。また、実際には複数の携帯電話 2 0 0 がネットワーク 3 0 0 を介してゲーム情報配信装置 1 0 0 と接続されている。

【 0 0 5 8 】

プレイヤーは、携帯電話 2 0 0 を用いてネットワーク 3 0 0 に接続する。携帯電話 2 0 0 は、プレイヤーの操作に基づき生成した配信要求情報をゲーム情報配信装置 1 0 0 へ向け送信する。ゲーム情報配信装置 1 0 0 では配信要求に応じたゲーム情報を生成し、携帯電話 2 0 0 へ向け送信する。

【 0 0 5 9 】

携帯電話 2 0 0 は、ゲーム情報配信装置 1 0 0 からのゲーム情報を受信し、画面にゲーム画像を表示したり、音声を出力してゲームを実行する。

【 0 0 6 0 】

複数のプレイヤー（複数の人間のプレイヤーまたは人間のプレイヤーとコンピュータープレイヤーとの組み合わせ）でゲームを行うマルチプレイヤーゲームでは、プレイヤー同士のグルーピング（カップリングともいう。）が行われてグループとなったプレイヤー間でゲーム内容が共有される。

【 0 0 6 1 】

このように、グルーピングによるマルチプレイヤーゲームを行う場合、グループとなったプレイヤーの選択入力が相互に影響し合うことが、ゲームをより面白くするための演出として重要となる。

【 0 0 6 2 】

このような選択入力は、例えば、携帯電話 2 0 0 の画面に表示される複数の選択肢からプレイヤーが、携帯電話 2 0 0 の矢印キー等を用いて 1 つまたは複数の選択肢を選択することによって行われる。

【 0 0 6 3 】

マルチプレイヤーゲームでプレイヤーに選択入力を行わせる方式として、選択入力を行うための選択権がプレイヤー間で順に移動していく方式（個別選択入力

方式)と、選択入力を行うための選択権がほぼ同時に各プレイヤーに与えられる方式(同時選択入力方式)とがある。

【0064】

まず、個別選択入力方式について説明し、次に、同時選択入力方式について説明する。

【0065】

以下、携帯電話200の画面に表示されるゲーム画面の画面遷移について説明する。本実施の形態では、第1のプレイヤーが刑事役としてゲームに参加し、第2のプレイヤーが犯人役としてゲームに参加するアドベンチャーゲームを想定して説明する。

【0066】

図2は、本実施形態の一例に係る刑事側から犯人側に選択権が移動する場合の画面遷移を示す図である。

【0067】

個別選択入力方式においては、ゲームが始まった状態では、最初の選択権は、刑事役である中村に与えられている。例えば、刑事役のプレイヤーの携帯電話200の画面には、自殺か他殺かという問いかけに対する複数の選択肢(①他殺だと思う②自殺だと思う)を提示する画面400が表示される。

【0068】

一方、刑事役のプレイヤーの携帯電話200で画面400が表示されている場合、犯人側のプレイヤーの携帯電話200には、画面400とは異なる画面406が表示される。犯人側のプレイヤーは、画面406を参照することにより、刑事役のプレイヤーが自殺か他殺の選択を行っていることを判別できる。

【0069】

画面400で、刑事役のプレイヤーが「①他殺だと思う」を選択した場合、刑事役のプレイヤーの携帯電話200には画面401、402等が表示される。画面401では、他殺に対応した文字列、例えば、「他殺なら事件の見方が180度変わってしまいますよ。」が表示される。

【0070】

この場合、犯人側のプレイヤーの携帯電話200には画面401、402等と同様の画面407、408等が表示される。

【0071】

また、画面400で、刑事役のプレイヤーが「②自殺だと思う」を選択した場合、刑事役のプレイヤーの携帯電話200には画面403、404等が表示される。画面403では、自殺に対応した文字列、例えば、「仮に自殺だとしたら。」が表示される。

【0072】

この場合の犯人側のプレイヤーの携帯電話200に表示される画面も、画面403、404等と同様である。

【0073】

そして、刑事役のプレイヤーの選択に対応した画面が表示された後、犯人側のプレイヤーが選択すべきイベントが発生した場合、選択権が刑事役のプレイヤーから犯人役のプレイヤーに移動する。

【0074】

また、刑事役のプレイヤーの選択に対応した画面が表示された後の数画面は、画面405、409のように、刑事役および犯人役の双方に共通の画面が各プレイヤーの携帯電話200で表示される。

【0075】

次に、選択権が犯人役のプレイヤーに移動した後の画面遷移について説明する。

【0076】

図3は、本実施形態の一例に係る犯人側から刑事側に選択権が移動する場合の画面遷移を示す図である。

【0077】

選択権が犯人役のプレイヤーに移動した状態では、例えば、犯人役のプレイヤーの携帯電話200の画面には、秘密保持に対する複数の選択肢（①秘密を守るために女を抹殺する②女と秘密を共有し続ける）を提示する画面414が表示される。

【0078】

この場合、刑事側のプレイヤーの携帯電話200には、画面414とは異なる画面410が表示される。

【0079】

そして、画面414で、犯人役のプレイヤーが「①秘密を守るために女を抹殺する」を選択した場合、犯人役のプレイヤーの携帯電話200には画面415、416等が表示される。画面415では、女の抹殺に対応した文字列、例えば、「女を助手席に乗せてホテルを出た。」が表示される。

【0080】

この場合、刑事役のプレイヤーの携帯電話200には画面415、416等と同様の画面411、412等が表示される。

【0081】

一方、画面414で、犯人役のプレイヤーが「②女と秘密を共有し続ける」を選択した場合、犯人役のプレイヤーの携帯電話200には画面417、418等が表示される。画面417では、女との秘密の共有に対応した文字列、例えば、「（どうするか？）牛島は悩み続けていた。」が表示される。

【0082】

この場合、刑事役のプレイヤーの携帯電話200には画面417、418等と同様の画面が表示される。

【0083】

そして、犯人役のプレイヤーの選択に対応した画面が表示された後、刑事側のプレイヤーが選択すべきイベントが発生した場合、選択権が犯人役のプレイヤーから刑事役のプレイヤーに移動する。

【0084】

また、犯人役のプレイヤーの選択に対応した画面が表示された後の数画面は、画面413、419のように、刑事役および犯人役の双方に共通の画面が各プレイヤーの携帯電話200で表示される。

【0085】

なお、上述したように、1人のプレイヤーだけに選択権が与えられる場合もあ

るが、全プレイヤーに対して同時に選択権が与えられる場合もある。

【 0 0 8 6 】

次に、全プレイヤーに同時に選択権が与えられる同時選択入力方式における画面遷移について説明する。

【 0 0 8 7 】

図 4 は、本実施形態の一例に係る刑事側と犯人側の両方に選択権がある場合の画面遷移を示す図である。

【 0 0 8 8 】

ここでは、刑事役のプレイヤーの操作する中村が、犯人役のプレイヤーの操作する牛島をビルに追い込んだ状況を想定する。

【 0 0 8 9 】

刑事役のプレイヤーの携帯電話 2 0 0 の画面には、犯人を追い詰めるための複数の選択肢（①血の跡を追ってビルへ②出入り口を封鎖する）を提示する画面 4 2 0 が表示される。

【 0 0 9 0 】

一方、犯人役のプレイヤーの携帯電話 2 0 0 の画面には、刑事から逃れるための複数の選択肢（①ここで応戦する②ビル外に逃げる）を提示する画面 4 2 4 が表示される。

【 0 0 9 1 】

ここでは、刑事役のプレイヤーが「①血の跡を追ってビルへ」を選択し、犯人役のプレイヤーが「①ここで応戦する」を選択したものとする。

【 0 0 9 2 】

この場合、刑事役、犯人役ともビルに居ることになるので、刑事役のプレイヤーの画面には、画面 4 2 1、4 2 2 のように、刑事役特有の画面と、画面 4 2 3 のように犯人役と共通の画面が表示される。

【 0 0 9 3 】

また、犯人役のプレイヤーの画面には、画面 4 2 5、4 2 6 のように、犯人役特有の画面と、画面 4 2 7 のように刑事役と共通の画面が表示される。

【 0 0 9 4 】

具体的には、例えば、画面 4 2 3、4 2 7 では、「「やっと来たか・・・」壁に寄りかかるようにして牛島は銃を構えていた。」という文字列が表示される。

【 0 0 9 5 】

また、画面 4 2 0 で刑事役のプレイヤーによって②が選択され、画面 4 2 4 で犯人役のプレイヤーによって②が選択された場合、画面 4 2 8 が表示される。また、刑事役のプレイヤーと犯人役のプレイヤーの選択が異なる場合（例えば、刑事役のプレイヤーが①を選択し、犯人役のプレイヤーが②を選択した場合）も、画面 4 2 8 が表示される。

【 0 0 9 6 】

すなわち、各プレイヤーの選択によって各プレイヤーの携帯電話 2 0 0 に表示される画面の内容や画面遷移が異なってくる。

【 0 0 9 7 】

以上説明してきた図 2 ～図 4 において、本実施の形態では、ゲーム情報配信装置 1 0 0 が、ゲーム状況に基づき所定のイベントを発生させ、当該イベントに応じて各プレイヤーに選択権を割り当てる。さらに、ゲーム情報配信装置 1 0 0 は、各プレイヤーの選択入力を判定し、選択権の有無、各プレイヤーの選択した選択肢の一致、不一致等に基づき、適切なゲーム情報を生成して各プレイヤーの携帯電話 2 0 0 に配信している。

【 0 0 9 8 】

以上のように、各プレイヤーに個別に選択権を与えたり、各プレイヤーに同時に選択権を与えることにより、ゲームのストーリーが他のプレイヤーの選択によって変化する、より現実味のあるマルチプレイヤーゲームをプレイヤーに提供することができる。

【 0 0 9 9 】

次に、これらの機能を実現するためのゲーム情報配信装置 1 0 0 を含むゲームシステムの機能ブロックについて説明する。

【 0 1 0 0 】

図 5 は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

【 0 1 0 1 】

携帯電話 2 0 0 は、文字入力キー等で構成される操作部 2 1 0 と、操作部 2 1 0 からの操作情報を含む配信要求情報を送信し、ゲーム情報配信装置 1 0 0 からのゲーム情報を受信する送受信部 2 9 0 と、受信したゲーム情報を一時的に記憶する記憶部 2 3 0 と、記憶部 2 3 0 に記憶したゲーム情報に基づき、ゲーム画像をブラウザを用いて整形して液晶画面に表示する表示部 2 2 0 と、当該ゲーム情報に基づきゲーム音を出力する音声出力部 2 2 2 とを含んで構成されている。

【0102】

なお、ここで、ゲーム情報とは、ゲームに関連した情報であり、例えば、ゲームを実行するためのデータ、プログラム、データとプログラムが一体となったオブジェクト等を意味する。また、ゲーム情報は、ゲーム画像だけでなくゲーム音声を再生するための情報を含む。

【0103】

一方、ゲーム情報配信装置 1 0 0 は、携帯電話 2 0 0 からの配信要求情報を受信（取得）し、ゲーム情報を送信（提供）する取得手段および提供手段として機能する送受信部 1 9 0 と、受信した配信要求情報に基づき、どの携帯電話 2 0 0 が送信したかを識別し、受信した配信要求情報に基づき、ゲーム情報を生成する情報生成手段として機能するゲーム情報生成部 1 1 1 とを含んで構成されている。なお、送受信部 1 9 0 は、提供機能と取得機能の両方を有するが、送受信部 1 9 0 を提供手段と取得手段とに分けてもよい。

【0104】

また、ゲーム情報生成部 1 1 1 は、携帯電話 2 0 0 で画像を表示するための画像情報を生成する画像生成部 1 1 3 と、携帯電話 2 0 0 で音を出力するための音情報を生成する音声生成部 1 1 4 とを含んで構成されている。

【0105】

また、ゲーム情報配信装置 1 0 0 は、携帯電話 2 0 0 から送信される要求情報に基づき、要求を判定する判定部 1 1 5 と、電子メールを生成するメール生成部 1 1 7 と、タイマー部 1 1 9 とを含んで構成されている。また、判定部 1 1 5 は、タイマー部 1 1 9 の値に基づき、所定の時間内に携帯電話 2 0 0 から応答がなかった場合に、応答なしと判定し、所定の処理を行う。

【 0 1 0 6 】

なお、画像情報、音情報および電子メールはゲーム情報の一種である。また、画像生成部 1 1 3、音声生成部 1 1 4 およびメール生成部 1 1 7 は、所定の記憶領域を有する記憶部 1 2 0 に記憶されたユーザーデータ 1 2 1、パートナーデータ 1 2 2 およびゲームデータ 1 2 3 を適宜参照してゲーム情報を生成する。

【 0 1 0 7 】

また、ゲーム情報生成部 1 1 1、判定部 1 1 5 およびメール生成部 1 1 7 は、処理部 1 1 0 に含まれ、その機能は例えば CPU 等により実現される。さらに、詳細には、画像生成部 1 1 3 は、CGI (Common Gateway Interface) を用いたソフトウェアにより動的に画像情報を生成するように構成されている。

【 0 1 0 8 】

また、記憶部 1 2 0 は例えば RAM 等により実現され、送受信部 1 9 0 は例えば PAD (パケット分解組立) 機能を有する通信装置等により実現される。

【 0 1 0 9 】

なお、ゲーム情報配信装置 1 0 0 には、情報記憶媒体 1 8 0 が接続され、情報記憶媒体 1 8 0 から情報を読み取ることによりその機能を実現するように構成することも可能である。

【 0 1 1 0 】

ここで、上記情報としては、例えば、ゲーム情報生成部 1 1 1 を実現する場合には、ゲーム情報を生成する情報生成手段と、生成された前記ゲーム情報を携帯電話 2 0 0 に提供する提供手段とを実現するための情報 (例えば、プログラム等) が該当する。

【 0 1 1 1 】

また、情報記録媒体 1 8 0 に記憶される情報は、搬送波に具現化される (embodied) ものであってもよい。すなわち、ゲーム情報配信装置 1 0 0 は、情報記憶媒体 1 8 0 からではなく、例えば、ネットワークを介して所定のホスト端末等から情報を読み取って上述した種々の機能を実現することも可能である。

【 0 1 1 2 】

なお、情報記憶媒体 1 8 0 としては、例えば、CD-ROM、DVD-ROM

、ＩＣカード、ＲＯＭ、ＲＡＭ、メモ리카ード、ハードディスク等のレーザーや磁気等を用いた記憶媒体を適用できる。また、情報記憶媒体１８０からの情報読み取り方式は、接触式でも非接触式でもよい。

【０１１３】

次に、上述したユーザーデータ１２１のデータ構造について説明する。

【０１１４】

図６は、本実施形態の一例に係るユーザーデータ１２１のデータ構造を示す模式図である。

【０１１５】

ユーザーデータ１２１は、ユーザーの個人情報を管理するためのデータである。ユーザーデータ１２１のデータ項目としては、例えば、ユーザー識別情報である「ユーザーＩＤ」、「ユーザー名」、「メールアドレス」、「地域」等が該当する。

【０１１６】

ユーザーデータ１２１を参照することにより、例えば、「ユーザーＩＤ」が「０００００１２３」のユーザーは、「ユーザー名」が「中村太郎」で、「メールアドレス」が「aa@aa.co.jp」で、所属する「地域」が「東京」であること等を把握することができる。

【０１１７】

次に、上述したパートナーデータ１２２のデータ構造について説明する。

【０１１８】

図７は、本実施形態の一例に係るパートナーデータ１２２のデータ構造を示す模式図である。

【０１１９】

パートナーデータ１２２は、関連付けられたユーザーを把握するとともに、各ユーザーのゲーム状況を把握するためのデータである。パートナーデータ１２２のデータ項目としては、例えば、「ユーザーＩＤ」、「ユーザー名」、「役割」、「選択権フラグ」、「応答済みフラグ」、「選択」、「持ち点」等が該当する。

【0120】

ここで、「ユーザー名」は、設定画面でユーザーによって入力されたゲームのキャラクター等の名前である。また、「役割」は、「刑事」等の設定画面でユーザーによって選択されたゲームのキャラクター等の役割である。

【0121】

また、「選択権フラグ」は、現時点での各プレイヤーの選択権の有無を示し、「応答済みフラグ」は、現時点での各プレイヤーの応答有無を示す。

【0122】

また、「選択」は、各プレイヤーの選択した選択肢の番号を示し、持ち点は、現時点での各プレイヤーのゲームにおける持ち点を示す。

【0123】

なお、パートナーデータ122の「ユーザーID」は、ユーザーデータ121の「ユーザーID」と関連付けられており、「ユーザーID」をキーとして、ユーザーデータ121およびパートナーデータ122の検索等が行えるようになっている。

【0124】

次に、図2～図4を用いて説明したゲーム進行からエンディングまでのゲーム情報配信装置100の各部の動作についてフローチャートを用いて説明する。

【0125】

図8は、本実施形態の一例に係るエンディング時の手順を示すフローチャートである。

【0126】

まず、ゲーム情報生成部111は、ゲーム状況に基づき、必要に応じて上述した自殺と他殺の選択等の所定のイベントを発生させるようにゲーム情報を生成し、送受信部190は、当該ゲーム情報を携帯電話200に送信する。携帯電話200では、当該ゲーム情報に基づき、ゲーム画面の表示、ゲーム音声の出力が行われ、携帯電話200でゲームが進行する（ステップS2）。

【0127】

これにより、各プレイヤーの携帯電話200で、図2～図4に示す各画面が所

定の画面遷移で表示される。

【 0 1 2 8 】

当該ゲームの進行において、エンディングイベントが発生していない場合（ステップ S 4）、判定部 1 1 5 によって各プレイヤーに対して選択権が割り当てられ、当該選択に基づいてゲームが進行する。

【 0 1 2 9 】

判定部 1 1 5 は、ゲームの進行状況に基づき、例えば、刑事役のプレイヤーおよび犯人役のプレイヤーの少なくとも一方に選択権を割り当てるために選択権の決定を行う（ステップ S 6）。

【 0 1 3 0 】

より具体的には、判定部 1 1 5 は、選択権のあるプレイヤーのパートナーデータ 1 2 2 の「選択権フラグ」を「ON」にし、選択権のないプレイヤーの「選択権フラグ」を「OFF」にする。このようにすることにより、現在どのプレイヤーに選択権があるか容易に判別することができる。

【 0 1 3 1 】

選択権が決定されると、ゲーム情報生成部 1 1 1 は、選択入力用のゲーム情報を生成し、送受信部 1 9 0 は、当該選択入力用のゲーム情報を携帯電話 2 0 0 に配信する（ステップ S 8）。

【 0 1 3 2 】

そして、ゲーム情報配信装置 1 0 0 は、携帯電話 2 0 0 からプレイヤーの応答があるまで待つことになる（ステップ S 1 0）。

【 0 1 3 3 】

また、判定部 1 1 5 は、送受信部 1 9 0 によって選択用のゲーム情報が携帯電話 2 0 0 に配信されると、タイマー部 1 1 9 の値を読み取り、記憶部 1 2 0 にその値を配信日時として記憶する。

【 0 1 3 4 】

判定部 1 1 5 は、記憶された配信日時からの経過時間に基づき、携帯電話 2 0 0 からの応答待ち状態から所定時間内にプレイヤーの応答があるかどうかを判定する（ステップ S 1 2）。

【0135】

そして、所定の時間内に応答があった場合、判定部115は、パートナーデータ122の「応答済みフラグ」を「1 (YES)」に変更するとともに、プレイヤーの「応答済みフラグ」の値を参照して、すべてのプレイヤーの応答があったかどうかを判定する（ステップS14）。

【0136】

応答があった場合、判定部115は、パートナーデータ122の「選択」に回答のあったプレイヤーの選択した番号を入力する。

【0137】

また、すべての応答があった場合、判定部115は、所定の基準に基づき、ゲームストーリー等の分岐を決定する（ステップS18）。

【0138】

ここで、所定の基準としては、例えば、選択入力の先後（例えば、早い者を優先、遅い者を優先）、選択入力時間（例えば、時間の少ない者を優先）、選択入力時刻（例えば、朝に選択入力した者を優先）、ランダム、くじ、ゲームでの得点状況（例えば、高得点の者を優先）、ゲームの進行状況、前記プレイヤーの所属する地域等が該当する。

【0139】

これによれば、上記の少なくとも1つの基準に基づき、判定を行うことにより、ゲームにおいて種々の演出を行うことができる。

【0140】

例えば、第1のプレイヤーの所属する地域が大阪で、第2のプレイヤーが所属する地域が東京の場合、大阪弁での選択肢の提示に対しては、第1のプレイヤーの選択を優先し、東京弁での選択肢の提示に対しては、第2のプレイヤーの選択を優先する、といった演出が可能である。

【0141】

また、例えば、選択入力時刻を基準として採用する場合、ゲームにおいて、プレイヤーの操作するキャラクターがパン屋の娘と会話してゲームのヒントを得る状況において、夜にパン屋にアクセスしてきたプレイヤーに対しては、「既に眠

っています。」といったメッセージを表示して当該プレイヤーの選択を採用せず、朝にパン屋にアクセスしてきたプレイヤーに対しては、「いらっしやいませ。」といったメッセージを表示して当該プレイヤーの選択を採用する、といったことが可能となる。すなわち、選択入力時刻を基準として選択を採用するプレイヤーを決定することができる。

【0142】

さらに、例えば、ミニゲームでのゲーム成果に基づいて採用する選択を決定してもよい。

【0143】

なお、すべての応答がない場合には、応答待ち（ステップS10）の状態が継続される。

【0144】

ゲーム情報生成部111は、判定部115による決定に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成する。

【0145】

より具体的には、画像生成部113は、当該決定に基づき、分岐に沿った画像情報を生成し、音声生成部114は、当該決定に基づき、分岐に沿った音声情報を生成する。

【0146】

送受信部190は、当該画像情報および音声情報を含むゲーム情報を携帯電話200に配信する。

【0147】

以上の手順によってエンディングイベントが発生するまでの間、選択権決定（ステップS6）～ゲーム進行（ステップS2）の処理が繰り返し行われる。

【0148】

なお、プレイヤーから時間内に応答がなかった場合、判定部115は、当該プレイヤーの選択肢を自動的に決定し、ゲーム情報生成部111は、当該決定に基づき、ゲーム情報を生成する。

【0149】

すなわち、ゲームに参加している複数のプレイヤーは、1人のプレイヤーが所定時間を過ぎても応答しない場合には、応答しないプレイヤーの選択が自動的に決定されるため、待ち続ける事態を防止でき、ゲームをスムーズに進行させることができる。

【0150】

以上のように、本実施の形態によれば、あるプレイヤーの選択入力、他のプレイヤーのゲームストーリーの展開を決定することになるため、従来の他人の選択が自分のゲームストーリーの展開に影響を及ぼさないゲームと比べ、プレイヤーは、より現実味のあるゲーム演出効果の高いゲームを楽しむことができる。

【0151】

また、ゲーム情報生成部111によって、ゲーム状況に基づき、前記第1および第2のプレイヤーに対する選択入力用イベントを発生させることにより、ゲーム情報の提供側であるゲーム情報配信装置100で、どのプレイヤーに選択権を与えるか制御することができる。

【0152】

これにより、例えば、第1のプレイヤー、第2のプレイヤー、第3のプレイヤー、第1のプレイヤーといった単純な選択権の移動だけでなく、第1のプレイヤー、第3のプレイヤー、第2のプレイヤー、第3のプレイヤーといった複雑な選択権の移動も行うことができる。

【0153】

したがって、ゲーム展開をより面白いものにすることができ、プレイヤーのゲームに対する満足感を高めることができる。

【0154】

また、プレイヤーの選択入力によるゲームストーリーの分岐等と併せてプレイヤーのゲームパラメータを変化させてもよい。

【0155】

なお、ここで、ゲームパラメータとしては、例えば、相性度、得点、コインの枚数、キャラクターの生命力、攻撃力および守備力等が該当する。

【0156】

例えば、判定部 1 1 5 は、プレイヤーである「中村」がゲームでの選択要求に対して適切な選択を行った場合、パートナーデータ 1 2 2 の「持ち点」を + 1 する。

【 0 1 5 7 】

このような場合、持ち点等のゲームパラメータに基づいてストーリーの分岐方向を決定してもよい。

【 0 1 5 8 】

以上、本発明を適用した好適な実施の形態について説明してきたが本発明の適用は上述した実施例に限定されない。

【 0 1 5 9 】

(個人情報の登録)

図 9 は、本実施形態の一例に係る他のゲームシステムの概略図である。

【 0 1 6 0 】

本ゲームシステムは、携帯型端末装置である携帯電話 2 0 0 と、携帯電話 2 0 0 から伝送路を介して送信される配信要求情報に基づきゲーム情報を生成し、携帯電話 2 0 0 へ向けゲーム情報を送信する情報提供システムとして機能するゲーム情報配信装置 1 0 0 とを含んで構成されている。

【 0 1 6 1 】

ここで、ゲーム情報配信装置 1 0 0 と携帯電話 2 0 0 とは移動体通信網 5 1 0 を介して接続されている。また、ゲーム情報配信装置 1 0 0 と撮像装置 7 0 0 とがインターネット 5 0 0 を介して接続されている。なお、携帯電話 2 0 0 も移動体通信網 5 1 0 を介してインターネット 5 0 0 と接続されている。

【 0 1 6 2 】

また、撮像装置 7 0 0 は、いわゆるゲームセンター等のゲーム施設に配置されるものである。次に、このゲームシステムの機能ブロックについて説明する。

【 0 1 6 3 】

撮像装置 7 0 0 は、ユーザーが操作する操作パネル等の操作部 7 3 0 と、操作に基づき、ユーザーを撮像し、撮像画像を生成する CCD カメラ等の撮像部 7 1 0 とを含んで構成されている。

【0164】

また、撮像装置700は、一般の処理装置に用いられるユーザーの操作と記憶部に記憶されたデータに基づき、表示を行う表示部720とを含んで構成されている。

【0165】

なお、撮像装置700は、ゲーム情報配信装置100との通信を行うため、送受信手段を含んで構成されている。

【0166】

なお、ゲーム情報配信装置100や携帯電話200の構成は上述したものと同様である。撮像情報の転送制御等は判定部115によって行われる。

【0167】

携帯電話200のユーザーは、撮像装置700のあるゲーム施設に行き、操作部730を操作して撮像部710によって撮像を行う。撮像データは、撮像装置700内の記憶部に転送され、表示部720で表示され、ユーザーが当該撮像画像を自分のユーザーデータ121の一部として利用することを操作部730を用いて選択する。なお、ユーザーは、自分の所属する地域やメールアドレス等の個人情報も必要に応じて操作部730を用いて入力する。入力された撮像情報を含む個人情報は、撮像装置700の送受信部からゲーム情報配信装置100へ向け送信される。

【0168】

ゲーム情報配信装置100は、当該撮像情報を送受信部190によって受信する。ゲーム情報配信装置100は、受信された撮像情報をユーザーデータ121の一部として当該ユーザーと関連付けて記憶する。

【0169】

例えば、ゲーム情報配信装置100は、第2のプレイヤーに対して電子メールを送信する場合、画像生成部113によってユーザーデータ121に記憶された第1のプレイヤーの撮像情報を含む電子メールを生成する。第2のプレイヤーは、当該電子メールを受信することにより、第1のプレイヤーの容姿を確認することができる。

【 0 1 7 0 】

また、ユーザーデータ 1 2 1 に各プレイヤーの撮像情報が記憶されることにより、各プレイヤーをグルーピングしてゲームを行う場合に、各プレイヤーの顔写真等を反映させたキャラクターをゲームに登場させることも可能である。

【 0 1 7 1 】

さらに、図 9 に示すように、撮像装置 7 0 0 での撮像画像等の個人情報を印刷出力する出力部 8 1 0 を有する業務用ゲーム装置 8 0 0 を設けてもよい。そして、ゲーム情報配信装置 1 0 0 からゲーム情報を業務用ゲーム装置 8 0 0 に配信することにより、プレイヤーに業務用ゲーム装置 8 0 0 で上述したマルチプレイヤーゲームを行わせるようにしてもよい。

【 0 1 7 2 】

これによれば、プレイヤーは、例えば、ゲーム施設において、コインの投入や、あらかじめ購入したゲーム用カードを用いて、各プレイヤーの選択が相互に影響し合うマルチプレイヤーゲームを楽しむことができる。

【 0 1 7 3 】

また、これによれば、プレイヤーは、自分やパートナーの顔写真や、プレイヤーのプロフィールを印刷出力することができる。これにより、各プレイヤー間に親近感や連帯感が生まれ、マルチプレイヤーゲームをより一層楽しむことができる。

【 0 1 7 4 】

なお、図 9 に示す形態以外にも各種の変形が可能である。

【 0 1 7 5 】

例えば、離れた位置にいるプレイヤー同士がお互いに CCD カメラによって撮像される他のプレイヤーの顔を見ながらゲームを行う形態に対しても適用できる。より具体的には、例えば、CCD カメラと、液晶画面と、操作部とを含んで構成されるゲーム用の端末装置が複数のゲーム施設内に配置されており、各ゲーム施設同士が光ファイバーで接続され、ゲーム施設内の端末装置も LAN で接続されているものとする。また、各プレイヤーは、端末装置を操作して自分の名前等をゲーム情報配信装置 1 0 0 の記憶部 1 2 0 にあるユーザーデータ 1 2 1 に登録

しておく。

【0176】

このような場合、各プレイヤーは、他のプレイヤーの個人情報を参照することが許可されている場合、ユーザーデータ121に基づきゲーム情報生成部111によって生成されるゲーム情報によって他のプレイヤーの名前等の個人情報が確認できる。また、各プレイヤーは、各端末装置に設けられたCCDカメラによって他のプレイヤーの様子をリアルタイムに観察できるようになっている。

【0177】

このようなゲーム環境においてマルチプレイヤーゲームを行う場合にも、本発明は有効である。

【0178】

なお、以上のようなプレイヤーの名前等の個人情報は、ゲームのエンディング時に公開するようにしてもよい。

【0179】

例えば、恋愛シミュレーションゲームにおいて、第1のプレイヤーと第2のプレイヤーとが意気投合してお互いの操作するキャラクターがゲームのエンディング時に結婚している場合に、第1および第2のプレイヤーの個人情報をお互いに公開するようにすれば、気の合わない人に対して個人情報を公開せずに済む。

【0180】

(その他の変形例)

また、本発明の適用の変形としては、個人情報の公開以外にも種々の変形が可能である。

【0181】

例えば、各プレイヤーへのゲーム情報や、携帯電話200等の端末装置からの要求情報としては、電子メールや、画像情報以外にも音声情報等を用いてもよい。

【0182】

また、例えば、プレイヤーによる選択入力としては、上述した選択肢の選択以外にも、文字列の入力や、キー入力、さらには、これらの組み合わせも該当する。

【0183】

例えば、アイテムの選択、セリフの入力、キャラクターの行動の選択等をプレイヤーが行うことにより、ゲームのストーリー展開等の応答出力が異なったものになる。

【0184】

したがって、特に、多人数で繰り返しゲームを行う場合、1人の1つの選択入力が前回と異なれば、ゲームのストーリーは前回と異なるものになるため、プレイヤーは、ゲームに飽きずに長期にわたってゲームを楽しむことができる。

【0185】

また、上述したマルチストーリー型のマルチプレイヤー方式のアドベンチャーゲーム以外にも、第1のプレイヤーの選択が第2のプレイヤーのゲーム内容に影響を及ぼすゲームであって、かつ、マルチストーリー型またはマルチエンディング型のゲーム（シミュレーションゲーム、アドベンチャーゲーム、ロールプレイングゲーム、相性占い等）であれば、特に、本発明は有効である。

【0186】

なお、本発明を有効に適用できるマルチプレイヤーゲームは、複数の人間のプレイヤーで行うゲームだけでなく、人間のプレイヤーとコンピュータのプレイヤーとで行うゲームも該当する。

【0187】

また、ゲーム情報の提供手段として送受信部190に情報を送信させる手段等を用いてもよく、配信要求情報の取得手段として携帯電話200にエージェントを配信して当該エージェントに携帯電話200に記憶されている配信要求情報を取得させる手段等を用いてもよい。

【0188】

さらに、ゲーム情報の提供の手法としては、上述したように、伝送路を介して携帯電話200に間接的にゲーム情報を提供してもよく、ゲーム情報の提供装置に携帯電話200を接続して直接的にゲーム情報を提供してもよい。

【0189】

また、ゲーム情報配信装置 1 0 0 の各機能を複数の装置に分散して処理を行うことも可能であり、図 9 に示す撮像装置 7 0 0 とゲーム情報配信装置 1 0 0 とを一体化して処理を行うことも可能である。

【 0 1 9 0 】

また、撮像画像は、撮像装置 7 0 0 によって撮像される画像以外にも、写真をスキャナーで読み取って取得される撮像画像、カメラのフィルムをフィルムスキャナーで読み取って取得される撮像画像、デジタルカメラによる撮像画像、業務用の画像表示端末に内蔵された CCD カメラによる撮像画像等であってもよい。

【 0 1 9 1 】

また、例えば、上述した実施例では、携帯型端末装置として、携帯電話 2 0 0 を適用した例について説明したが、携帯電話 2 0 0 以外にも携帯型の電話機として、例えば、PHS、衛星通信電話、ページャ等を適用することが可能である。また、携帯型の電話機以外にも、例えば、携帯型の PC や、携帯情報端末、通信機能を有する携帯型のゲーム装置等の携帯型端末装置を適用することも可能である。

【 0 1 9 2 】

さらに、携帯型端末装置以外にも、業務用ゲーム装置 8 0 0 や、家庭用ゲーム装置、PC 等の各種の端末装置を適用することも可能である。

【 0 1 9 3 】

また、ゲーム情報配信装置 1 0 0 のメール生成部 1 1 7 を用いて、あるプレイヤーの選択入力終了したことを他のプレイヤーに電子メールで通知するようにしてもよい。

【 0 1 9 4 】

例えば、同時選択方式で 1 0 0 人程度のプレイヤーに選択権がある場合、すべてのプレイヤーの選択が終了するまでにはある程度時間がかかる。このような場合、メール生成部 1 1 7 を用いて選択権のあるすべてのプレイヤーの選択が終了した場合に、すべてのプレイヤーに選択終了の通知を電子メールで行うようにすれば、各プレイヤーは、常時ゲームネットワークに接続しておく必要はないため、接続必要を抑え、時間を有効に使うことができる。

【0195】

なお、このような処理の実現方式としては、例えば、以下の方式を採用できる。メール生成部117は、ユーザーデータ121の「メールアドレス」を参照して電子メールを生成し、送受信部190を用いて当該電子メールをメールサーバーに伝送する。そして、プレイヤーは、当該メールサーバーからメール生成部117によって生成された電子メールを取得する。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

【図2】

本実施形態の一例に係る刑事側から犯人側に選択権が移動する場合の画面遷移を示す図である。

【図3】

本実施形態の一例に係る犯人側から刑事側に選択権が移動する場合の画面遷移を示す図である。

【図4】

本実施形態の一例に係る刑事側と犯人側の両方に選択権がある場合の画面遷移を示す図である。

【図5】

本実施形態の一例に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

【図6】

本実施形態の一例に係るユーザーデータのデータ構造を示す模式図である。

【図7】

本実施形態の一例に係るパートナーデータのデータ構造を示す模式図である。

【図8】

本実施形態の一例に係るエンディング時の手順を示すフローチャートである。

【図9】

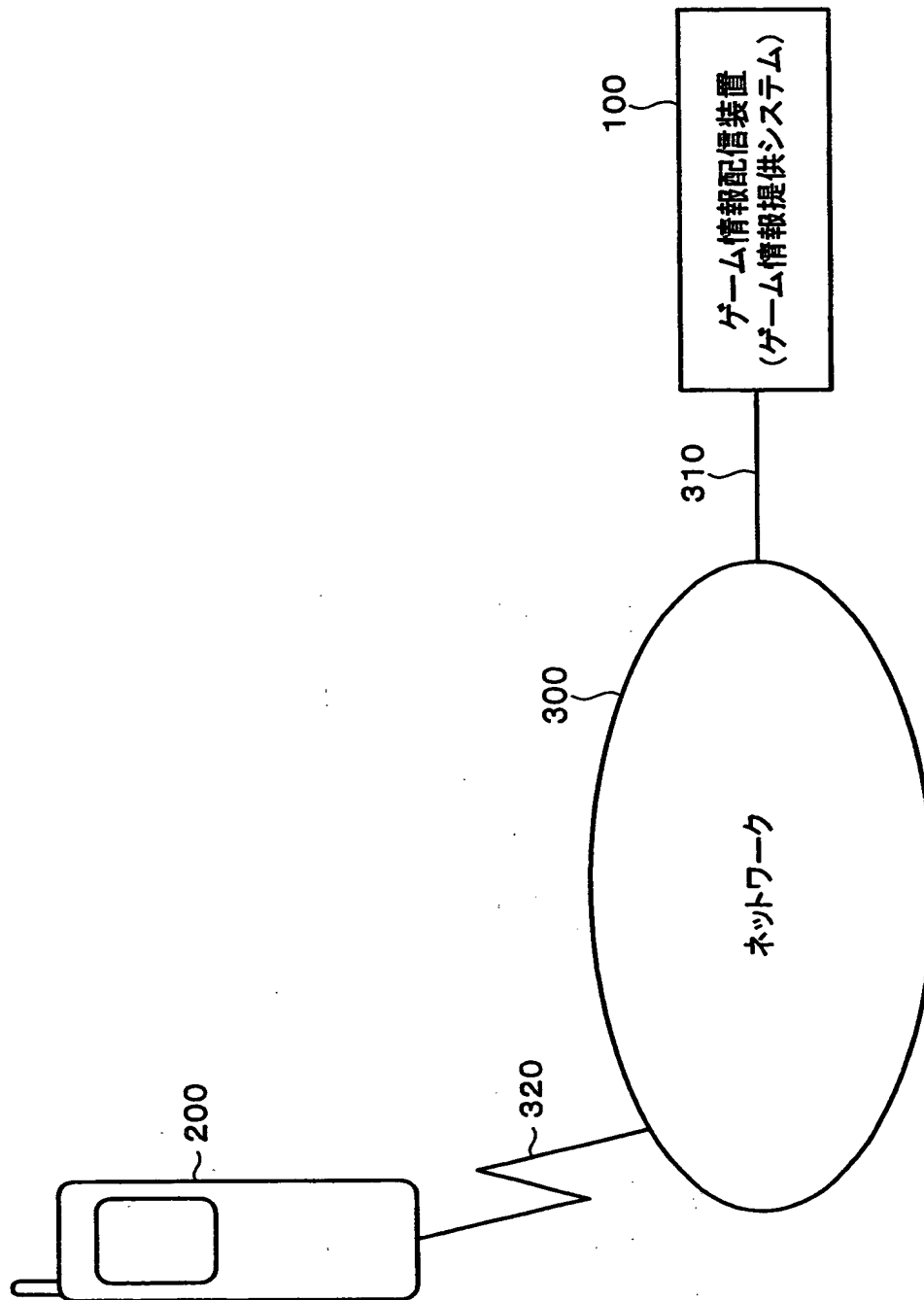
本実施形態の一例に係る他のゲームシステムの概略図である。

【符号の説明】

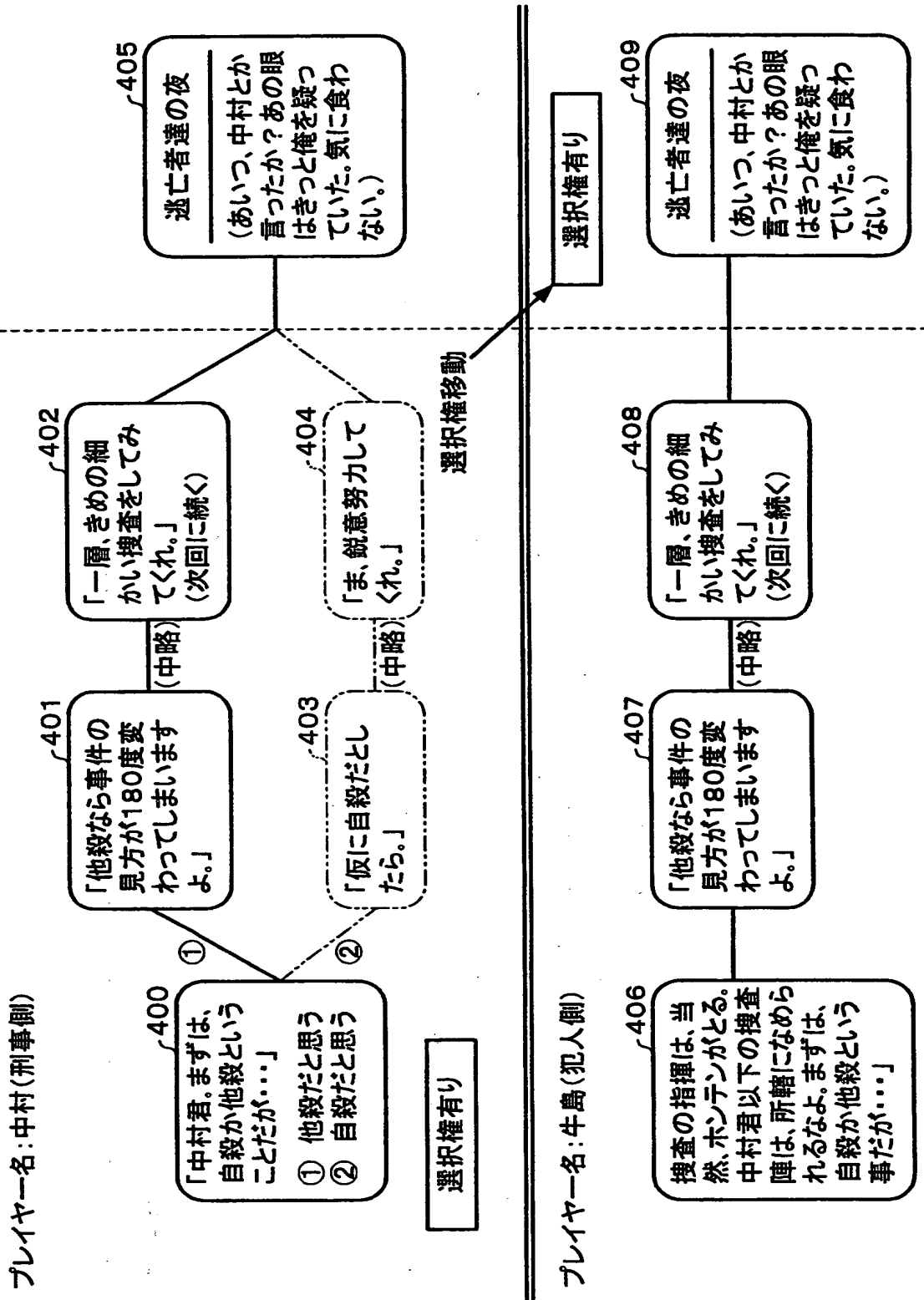
- 1 0 0 ゲーム情報配信装置
- 1 1 0 処理部
- 1 1 1 ゲーム情報生成部
- 1 1 3 画像生成部
- 1 1 4 音声生成部
- 1 1 5 判定部
- 1 1 7 メール生成部
- 1 1 9 タイマー部
- 1 2 0 記憶部
- 1 2 1 ユーザーデータ
- 1 2 2 パートナーデータ
- 1 2 3 ゲームデータ
- 1 8 0 情報記憶媒体
- 2 0 0 携帯電話
- 7 0 0 撮像装置

【書類名】 図面

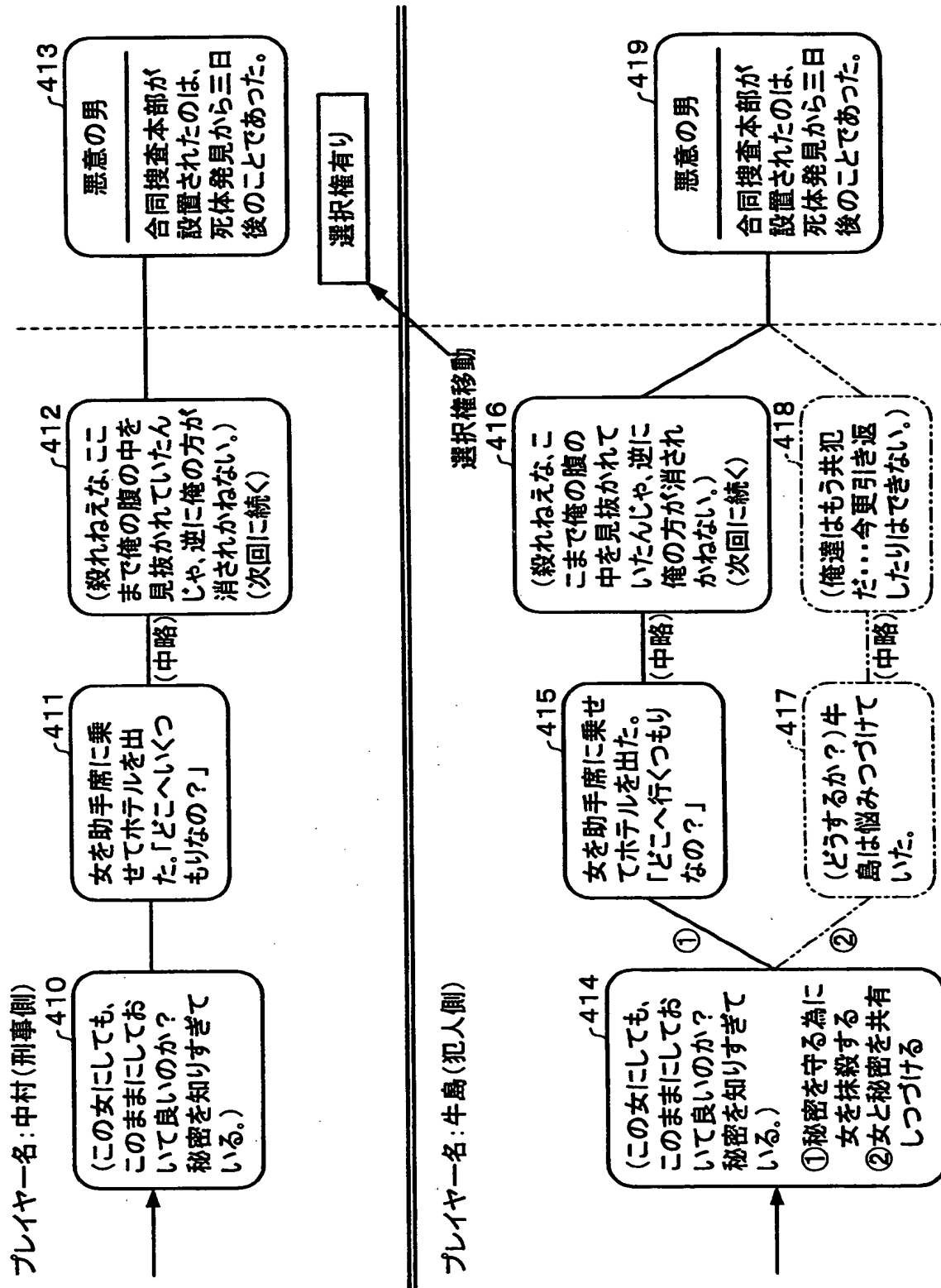
【図 1】



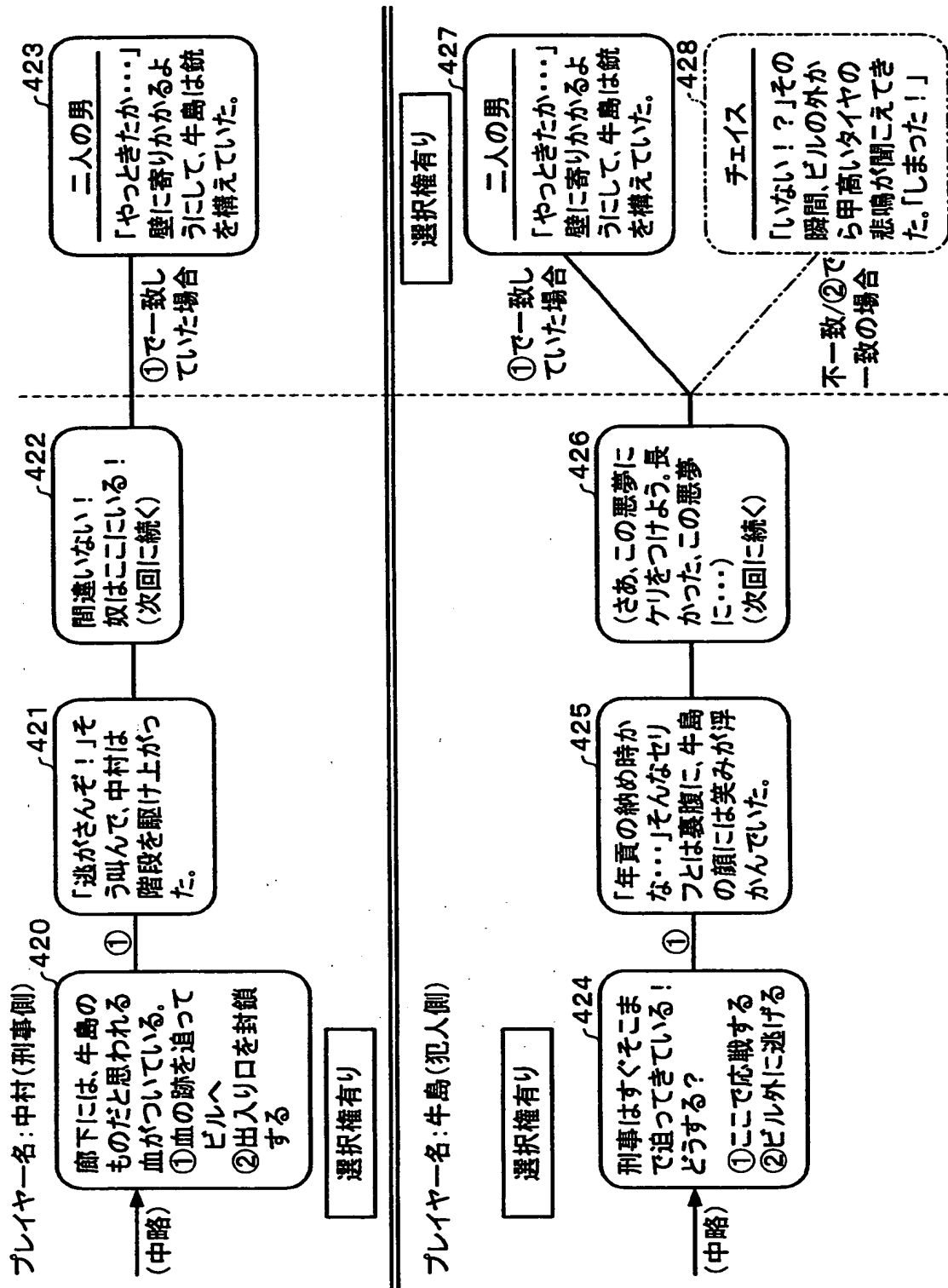
【図2】



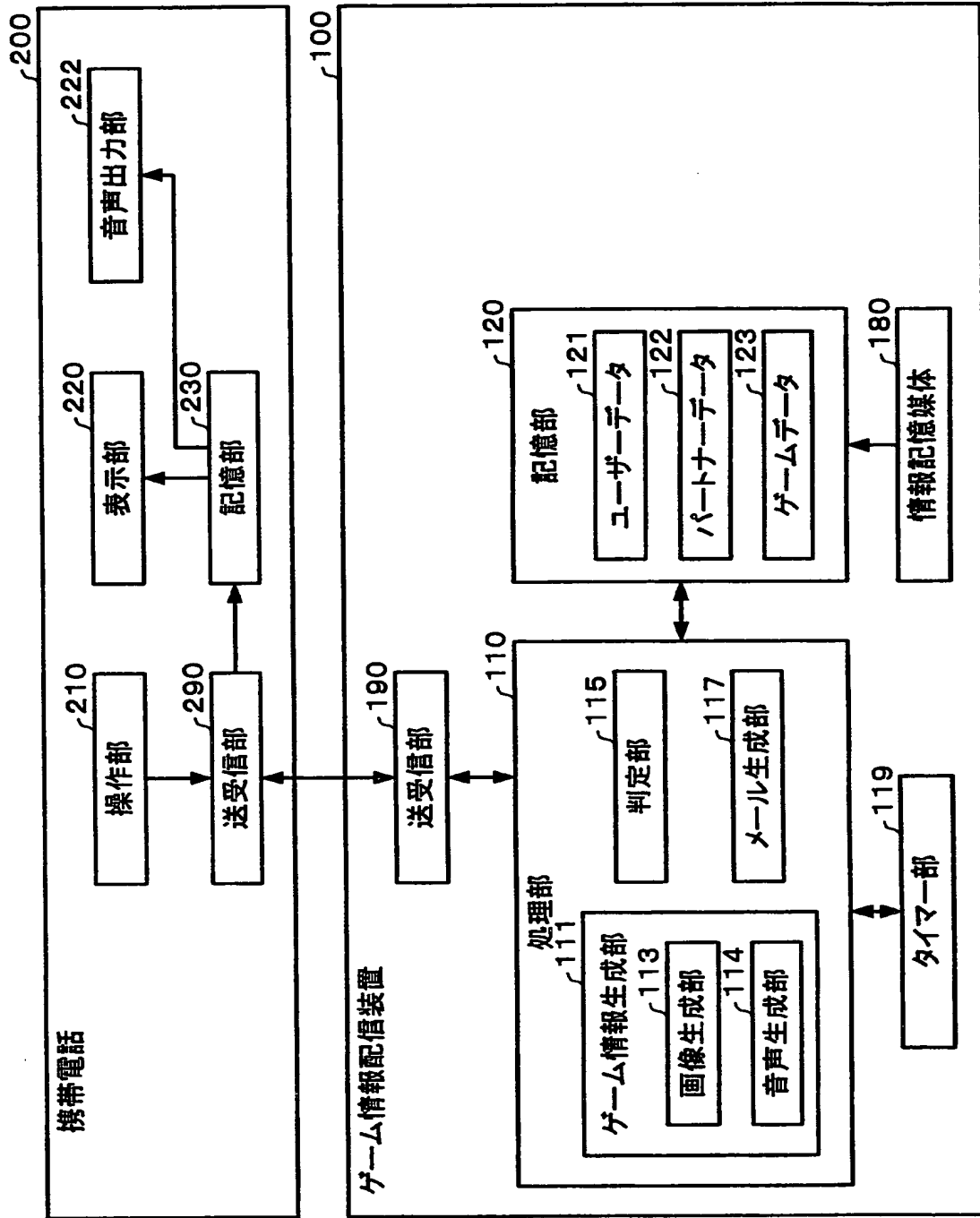
【図3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

121

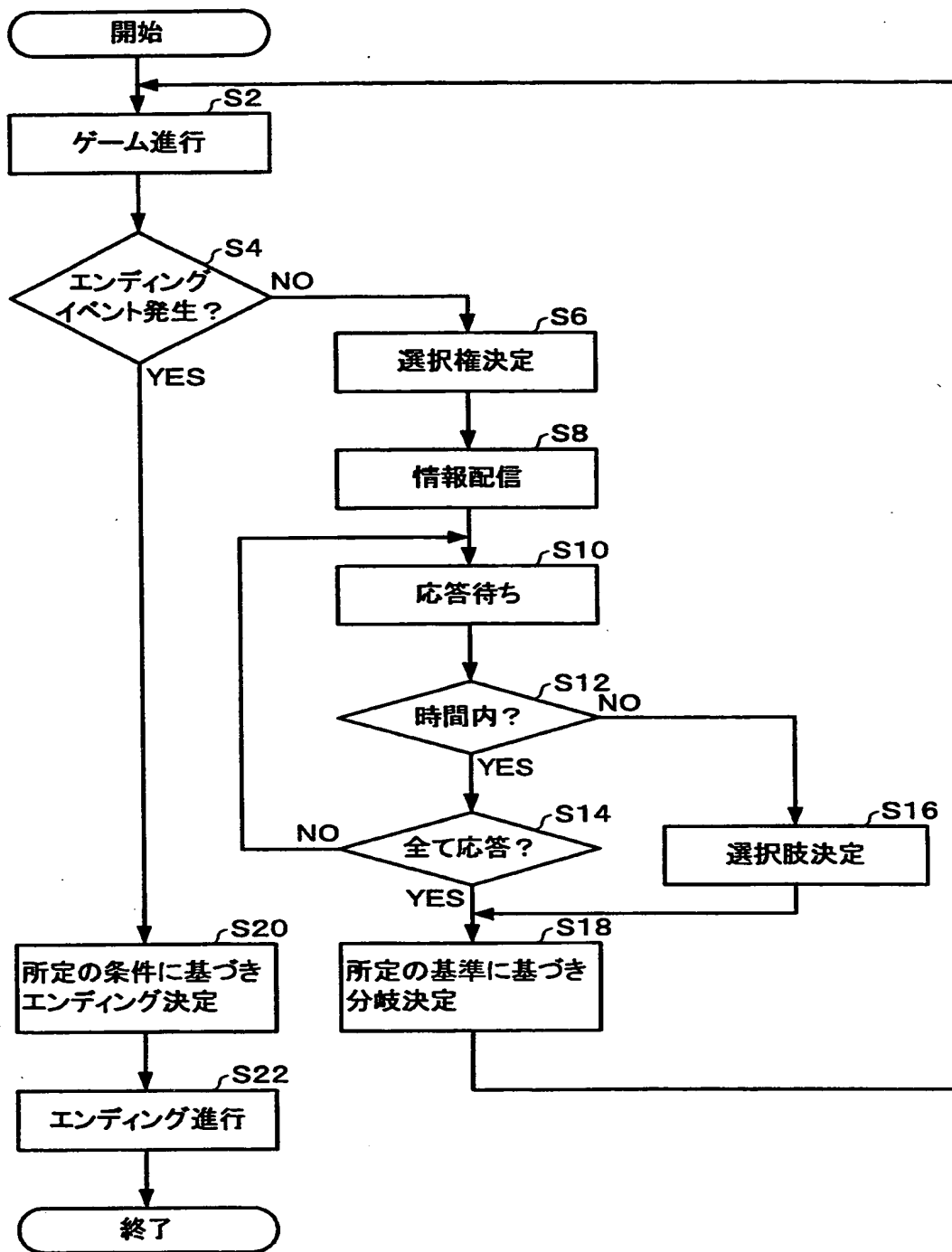
ユーザーID	ユーザー名	メールアドレス	地域	...
00000123	中村太郎	aa@aa.co.jp	東京	⋮
00000169	牛島次郎	bb@aa.co.jp	福岡	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図7】

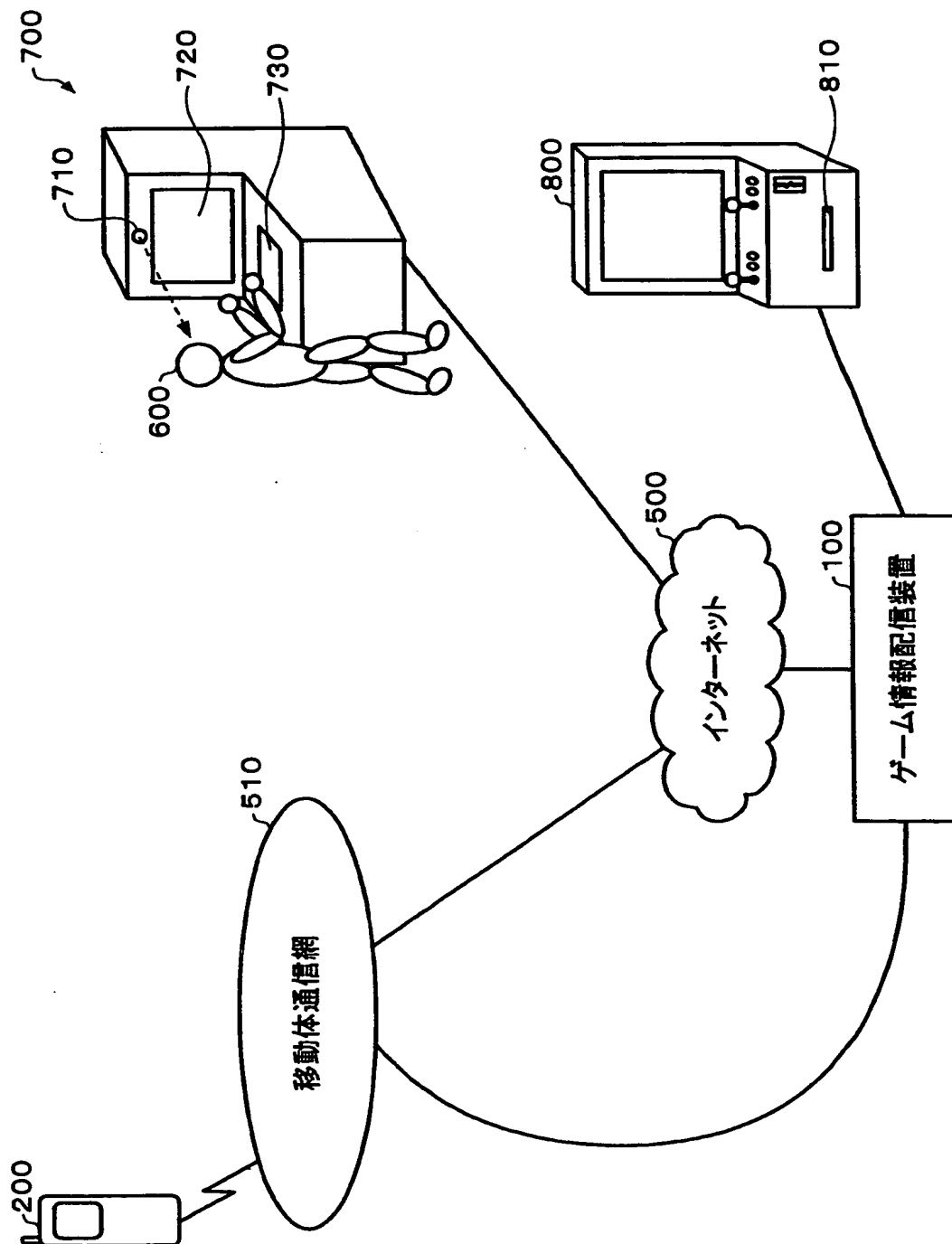
122

ユーザーID	ユーザー名	役割	選択権フラグ	応答済みフラグ	選択	持ち点	...
00000123	中村	刑事	ON	ON	1	3	⋮
00000169	牛島	犯人	ON	OFF	0	0	⋮

【図8】



【図 9】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 プレイヤーの選択入力に基づくゲーム演出効果を高めることのできるマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムおよび情報記憶媒体を提供すること。

【解決手段】 ゲーム情報を生成するゲーム情報生成部 1 1 1 と、生成されたゲーム情報を携帯電話 2 0 0 に提供し、プレイヤーの選択入力情報を取得する送受信部 1 9 0 とを設け、ゲーム情報生成部 1 1 1 を用いて、第 1 および第 2 のプレイヤーに選択入力を促す選択入力用のゲーム情報を生成するとともに、第 1 および第 2 のプレイヤーの選択入力情報に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成し、送受信部 1 9 0 を用いて、選択入力用のゲーム情報および応答出力用のゲーム情報を第 1 および第 2 のプレイヤーの操作する携帯電話 2 0 0 に提供する。

【選択図】 図 5

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[000134855]

1. 変更年月日

1990年8月23日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

氏 名

株式会社ナムコ